

## Базовый курс по программированию в "1С:Предприятие" Модуль 1.

### Занятие №1. Что такое "1С:Предприятие 8". Основные возможности системы и ее предназначение. Установка системы. Работа со справочниками

#### Цели занятия:

- *выяснить, что такое "1С" и "1С:Предприятие";*
- *выяснить, где используются программы семейства "1С:Предприятие";*
- *выяснить, что такое "Технологическая платформа "1С:Предприятие 8" и "Конфигурация";*
- *научиться создавать собственную конфигурацию системы "1С:Предприятие 8";*
- *познакомиться с понятием "Справочник" системы "1С:Предприятие";*
- *научиться создавать справочники в системе "1С:Предприятие".*

#### План занятия:

1. Установка платформы "1С:Предприятие 8"
2. Создание информационной базы и ее запуск в различных режимах
3. Создание справочников

### Занятие №2. Работа с формами в системе "1С:Предприятие 8"

#### Цели занятия:

- *выяснить, какой справочник называется иерархическим;*
- *выяснить, что такое форма элемента справочника;*
- *как разместить элемент (например, кнопку) на форме;*
- *где и как писать алгоритмы на языке "1С" для элементов формы;*
- *выяснить некоторые особенности встроенного языка "1С";*

#### План занятия:

1. Создание формы справочника "КаталогИгр"
2. Запуск игр Windows из справочника
3. Запуск игр - внешних обработок 1С из справочника
4. Универсальный механизм запуска игр (файлов .exe и .erf) из справочника

### Занятие №3. Создание игры "Наш Сапер" (начало)

#### Цели занятия:

- *начать создавать игру "Наш Сапер" - аналог популярной игры ОС Windows;*
- *определить схему игры и ее логику;*
- *создать форму игры и разместить на ней основные элементы;*
- *определить параметры настроек игры.*

#### План занятия:

1. Описание графического интерфейса и логики игры
2. Программный код игры на встроенном языке программирования "1С"
3. Создание кнопок "Начать игру" и "Новая игра"
4. Создание группы "Настройки" и ее элементов
5. Описание настроек игры

## **Занятие №4. Создание игры "Наш Сапер" (Продолжение)**

### **Цели занятия:**

- продолжить работу над созданием игры "Наш Сапер";
- описать заполнение игрового поля элементами (кнопками, под которыми могут прятаться мины) при нажатии на кнопку "Начать игру";
- создать контекстное меню для каждого элемента игрового поля, в котором будут присутствовать команды установки пометок "Мина" и "Не знаю".

### **План занятия:**

1. Создание игрового поля
2. Создание контекстного меню элемента поля

## **Занятие №5. Создание игры "Наш сапер" (продолжение)**

### **Цели занятия:**

- продолжить работу над созданием игры "Наш сапер";
- описать расстановку "мин" на игровом поле случайным образом;
- описать обработку события – нажатие на кнопку игрового поля.

### **План занятия:**

1. Создание "сетки минного поля"
2. Добавление мин на игровое поле
3. Описание события "Нажатие на кнопку игрового поля"
4. Определение количества мин в соседних клетках

## **Занятие №6. Создание игры "Наш сапер" (окончание)**

### **Цели занятия:**

- закончить работу над созданием игры "Наш сапер";
- создать процедуру, открывающую все спрятанные "мины" в случае проигрыша;
- создать счетчик, который отображает количество найденных мин;
- создать процедуру очистки игрового поля;

### **План занятия:**

1. Создание процедуры ОткрытьВсеМины()
2. Создание счетчика найденных мин
3. Создание процедуры очистки игрового поля при нажатии на кнопку "Новая игра"
4. Выпуск игры в виде внешней обработки

## **Занятие №7. Создание пользователей в "1С:Предприятие 8"**

### **Цели занятия:**

- *определить условия входа в нашу программу; это будет - регистрация пользователя в справочнике "Игроки";*
- *описать возможность входа в программу для пользователя, зарегистрированного в справочнике "Игроки";*
- *описать отказ в доступе к программе незарегистрированному пользователю;*
- *добавить имя пользователя в заголовок программы.*

### **План занятия:**

1. Создание параметра сеанса "ТекущийПользователь"
2. Сохранение алгоритмов в информационной базе. Организация доступа к информационной базе пользователям, зарегистрированным в справочнике "Игроки"

## **Занятие №8. Ограничение доступа к данным на уровне записей и реквизитов**

### **Цели занятия:**

- *познакомиться со встроенными механизмами создания пользователей в "1С:Предприятие 8";*
- *создать ряд пользователей нашей программы, обладающих определенными правами;*
- *ограничить доступ пользователей к справочнику "Игроки" - каждый игрок может видеть только свою карточку (за исключением администратора).*

### **План занятия:**

1. Роли пользователей информационной базы
2. Создание пользователей информационной базы
3. Ограничение доступа пользователей к элементам справочника "Игроки"

## **Занятие №9. Настройка доступа к программе "Игры 1С" через Интернет**

### **Цели занятия:**

- *организовать возможность доступа к программе "Игры 1С" через Интернет.*
- *познакомиться с понятиями как "сервер", "веб-сервер", "клиентские приложения";*
- *опубликовать нашу программу на веб-сервере;*
- *организовать к ней доступ пользователей различными способами.*

### **План занятия:**

1. Публикация информационной базы на Веб-сервере
2. Организация доступа к информационной базе, которая хранится на Веб-сервере, посредством "Тонкого клиента"

## **Занятие №10. Построение отчетов в системе "1С:Предприятие 8"**

### **Цели занятия:**

*- построить отчет под названием "Результаты игр", который будет представлять собой таблицу с колонками "Период", "Игрок", "Игра", "Ед. изм. результата", "Результат";*

*- для пользователя, обладающего правами игрока, в таблице будут отображаться только его результаты игр, а для пользователя с полными правами будут доступны результаты всех игроков, зарегистрированных в программе.*

### **План занятия:**

1. Создание регистра сведений "ТаблицаРезультатов"
2. Построение отчета "РезультатыИгр"

## **Занятие №11. Введение в язык запросов**

### **Цели занятия:**

*- выяснить, какие существуют способы доступа к информации, хранящейся в "1С:Предприятие 8";*

*- что такое запрос, когда его нужно использовать;*

*- как правильно написать запрос на специальном языке – языке запросов;*

*- какие конструкторы помогают при создании запросов*

### **План занятия:**

1. Источники данных для построения запроса
2. Разбор текста запроса на примере отчета "РезультатыИгр"
3. Построение отчета "Рекордсмены"

## **Занятие №12. Организация автоматической записи результата игры "Наш сапер" в информационную базу**

### **Цели занятия:**

*- доработать игру «Наш сапер» - добавить счетчик «Время игры»;*

*- создать возможность автоматической записи результата игры в регистр сведений по специальной кнопке.*

### **План занятия:**

1. Создание счетчика времени игры "НашСапер"
2. Запись результата игры "Наш сапер" в информационную базу в регистр сведений "Таблица результатов"